Наставник

Галактика полна талантливых ученых, навигаторов, техников и других высококвалифицированных специалистов, но эффективное преподавание требует собственного мастерства. Наставник - это не просто мастер своего дела; он посвятил себя передаче своей мудрости следующему поколению.

Во многих организациях по всей галактике среди своих рядов есть мастера, готовые поделиться своими знаниями. Карьера многих выдающихся астрофизиков поощрялась профессорами Солнечного университета с Пылающего Архипелага, а элитные боевые подразделения Каморы обучаются лучшими из лучших профессионалов своего города-государства. Известно также, что корпорации переманивают выдающихся преподавателей из учебных аудиторий и исследовательских лабораторий, обещая более высокие зарплаты и большие возможности. Биотехнологические фирмы, в частности, пытаются заманить учителей из Академии Суи Саолус с Бреседы для консультации по секретным проектам после того, как они соглашаются на строгие условия неразглашения и выполняет все требования безопасности.

Другие наставники одинаково избегают академий и корпораций, предпочитая путешествовать по галактике с учеником или небольшой группой учеников и при необходимости предоставлять свои таланты. Для тех, кто хочет стать наставником в своей области, дипломированная университетская программа - не единственный путь к тому, чтобы стать уважаемым специалистом. Известные наставники в бесчисленных областях искали собственных наставников или приобрели мастерство благодаря многолетнему, с трудом заработанному опыту.

Требования

У вас должно быть вложено как минимум 9 пунктов в один навык, который является для вас классовым навыком, прежде чем взять этот архетип. Этот навык называется менторским навыком для следующих альтернативных классовых особенностях.

Альтернативные классовые особенности

Наставники получают альтернативные классовые особенности на 9, 12 и 18 уровнях.

Мастерство (Экс) 9 Уровень

Ваш опыт позволяет вам применять менторский навык со спокойной сосредоточенностью, в то время как другие будут отвлечены обстоятельствами. Дважды в день вы можете взять 10 при прохождении проверок с менторским навыком, даже в обстоятельствах, которые обычно не позволяют вам это сделать. Если вы можете взять 10 или 20 (в том числе благодаря этой способности) при проверке любого навыка, вы можете уменьшить СЛ этой проверки на 5, суммируясь с одной другой способностью, снижающей СЛ, из другого источника (например, вашей темы). На 12 уровне вы можете использовать эту способность три раза в день, а на 18 уровне вы можете использовать её четыре раза в день.

Эффективный ментор (Экс) 12 Уровень

Ваше образование и опыт в менторском навыке огромны, и вы талантливы в передаче этих знаний другим, когда они обращаются к вам за помощью. Когда вы пытаетесь помочь товарищу при проверке менторского навыка, вы делаете это за половину обычного времени, если это время измеряется в единицах, отличных от действий. Для помощи товарищу, требующей действий, та, которая обычно требует действия полного хода, требует только основное действие. Та, которая обычно требует основное действие, требует только сопутствующее действие, а если помощь товарищу обычно требует сопутствующего действия, вы можете помочь как быстрое действие.

Если вместо этого вы потратите обычное количество времени для помощи товарищу, то бонус, предоставляемый вами, увеличится до +4 вместо обычного +2. На 18-м уровне вы предоставляете этот бонус +4, даже если быстро помогаете товарищу, и если вы вместо этого тратите обычное время для помощи товарищу, вы предоставляете бонус +6 вместо обычного +2.

Легендарное мастерство (Экс) 18 Уровень

Вы можете применить свои знания с точностью и целенаправленностью, рожденными годами практики. Дважды в день вы можете взять 20 при проверках с менторским навыком, даже в ситуациях, когда взять 20 обычно невозможно. Если вы сделаете это, и взятие 20 будет иметь негативные последствия, например, при взломе системы с помощью навыка Компьютеров, вы заметите возможные последствия до того, как они произойдут, и сможете остановиться, разобраться с проблемой, а затем вернуться к взятию 20.